

**GAME KREATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK  
HALUS ANAK TK KELOMPOK A 2018/2019**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada Jurusan  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh :**

**RAFI'AH RIZQI 'AMALIA**  
**A520150018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**GAME KREATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK  
HALUS ANAK TK KELOMPOK A 2018/2019**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh :

**RAFI'AH RIZQI 'AMALIA**

**A520150018**

Telah diperiksa dan di setujui untuk di uji oleh :

Dosen Pembimbing



**Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd AUD**

**NIDN. 0601066102**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**GAME KREATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK  
HALUS ANAK TK KELOMPOK A 2018/2019**

**OLEH**

**RAFI'AH RIZQI 'AMALIA**

**A520150018**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Jumat, 19 Juli 2019  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji**

**1. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd AUD**

( Ketua Dewan Penguji )

**2. Drs. Haryono Yuwono, M.Pd**

( Anggota 1 Dewan Penguji )

**3. Dra. Surtikanti, M.Pd**

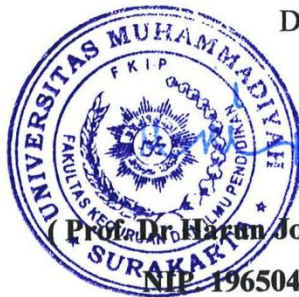
( Anggota 2 Dewan Penguji )

(  )

(  )

(  )

**Dekan**



**(Prof. Dr. Haryono Joko Prayitno, M. Hum)**

**NIP. 19650428 199303 1001**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 11 Juli 2019

Penulis



**RAFI'AH RIZQI 'AMALIA**

**NIM. A520150018**

# **GAME KREATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TK KELOMPOK A 2018/2019**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui Game Kreatif pada anak Kelompok A di TK RA Al-Muayyad, Windan, Sukoharjo Tahun Ajaran 2018 / 2019. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tiga siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok A di TK RA AL-MUAYYAD, Windan, Sukoharjo sejumlah 9 anak yang terdiri dari 5 laki laki dan 4 perempuan. Hasil peneltian menunjukan bahwa game kreatif dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A. Kemampuan motorik halus anak meningkat dari 54.3% untuk siklus I, 56.8% untuk siklus II, dan 82.7% untuk siklus III. Pelaksanaan penelitian yang berhasil di tingkatkan dengan indikator sebagai berikut : Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus ( menjumpit, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memeras ), Membuat garis vertical, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring kanan/kiri, dan lingkaran, Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.

**Kata kunci** : game kreatif, kemampuan, motorik halus.

## **Abstract**

The aim of this study was to increasing the fine motor ability through creative games in preschoolers group A at RA Al-Muayyad Kindergarten, Windan, Sukoharjo school year 2018/2019. This study was done using Classroom Action Research ( CAR) with 3 cycles. The subject in this study were 9 preschoolers consist of 5 males and 4 females that joined in group A at RA Al-Muayyad Kindergarten, Windan, Sukoharjo. The result found that creative games could increasing the fine motor in preschoolers group A. The fine motor ability rise 54.3% in the first cycle, 56.8% in the second cycle and 82.7% in the third cycle. This study was done with indicators, there are : hand movement controlling using smooth muscle ( pickup, stroking, holding in one's fist, twisting, squeezing), making the vertical line, horizontal line, right/left curve, right/left oblique and circle, eyes and hands coordination to do complicated movement, self expression to do works of art using any media.

**Keyword** : creative games, ability, fine motor.

## **1. PENDAHULUAN**

Undang Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang – undang Nomer 20 mengamanatkan

bahwa pendidikan anak usia dini harus di siapkan secara terencana dan matang sebagai dasar anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sujiono ( 2008:1.14 ) motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot- oto kecil. Oleh karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Keterampilan motorik halus mulai berkembang, setelah diawali dengan kegiatan yang sederhana. Keterampilan motorik halus lebih lama pencapaiannya daripada keterampilan motorik kasar karena keterampilan motorik halus membutuhkan kemampuan yang lebih sulit misalnya konsentrasi, control, kehati-hatian dan koordinasi otot tubuh yang satu dengan yang lain. Seiring dengan penambahan usia anah, seharusnya kepandaian anak akan kemampuan motorik halus semakin berkembang.

Game kreatif adalah membuat permainan yang baru atau mengkreasikan permainan yang pernah diberikan kepada anak namun di perbaharui agar anak tidak jenuh dan anak selalu antusias untuk bermain, serta dapat mencapai perkembangan motorik halus anak. Menurut Budi Raharjo dalam Buku seabrek game kreatif ada 4 game kreatif untuk mengembangkan motorik halus, antara lain : Guru cilik, Tusuk jarum, Menata kartu remi, Jepit warna – warni dan Gambar daun kering.

Mengambil penelitian ini karena mempertimbangkan kurangnya pencapaian perkembangan anak sesuai dengan usiannya. Untuk mengembangkan motorik halus hanya menggunakan permainan yang kurang varian atau kurang kreatif, contoh meronce, menggambar, menggunting dan melipat. Tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama. Maka dari itu peneliti mau mengambil judul ini , untuk membuat game kreatif untuk anak usia 4-5 tahun dan untuk mengkreasi / memberi variasi agar tercapaian perkembangan motorik halus anak dengan cara yang berbeda.

Artikel ini bersumber dari penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Game Kreatif Pada Anak Kelompok A Di TK RA Al-Muayyad, Windan, Sukoharjo Tahun Ajaran 2018/2019.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ). Penelitian tindakan kelas adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui proses kerjasama( koloaborasi ) antara

sekolah, guru dan kepala sekolah, peneliti untuk mengembangkan permasalahan yang belum tercapai. Dalam penelitian ini peneliti dan guru kelompok A bertindak sebagai subyek yang memberikan tindakan. Sedangkan anak TK RA AL-Muayyad Windan Sukoharjo, Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 9 anak terdiri dari 5 anak laki laki dan 4 anak perempuan sebagai subjek yang menerima tindakan. Kepala sekolah TK RA AL-Muayyad Windan sebagai subjek yang membantu dalam penelitian. Peneliti sebagai subjek melakukan perencanaan, pengumpulan data, analisis data dan penarikan kesimpulan. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, catatan lapangan dan dokumentasi yang akan dilakukan peneliti dan bekerjasama dengan guru. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang di analisis berupa hasil skor anak dalam melakukan game kreatif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Data yang telah dikumpulkan lalu di analisis. Untuk menjamin kemantapan dan kebenaran data yang telah dikumpulkan dan dicatat dalam kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini digunakan adalah teknik Trianggulasi.

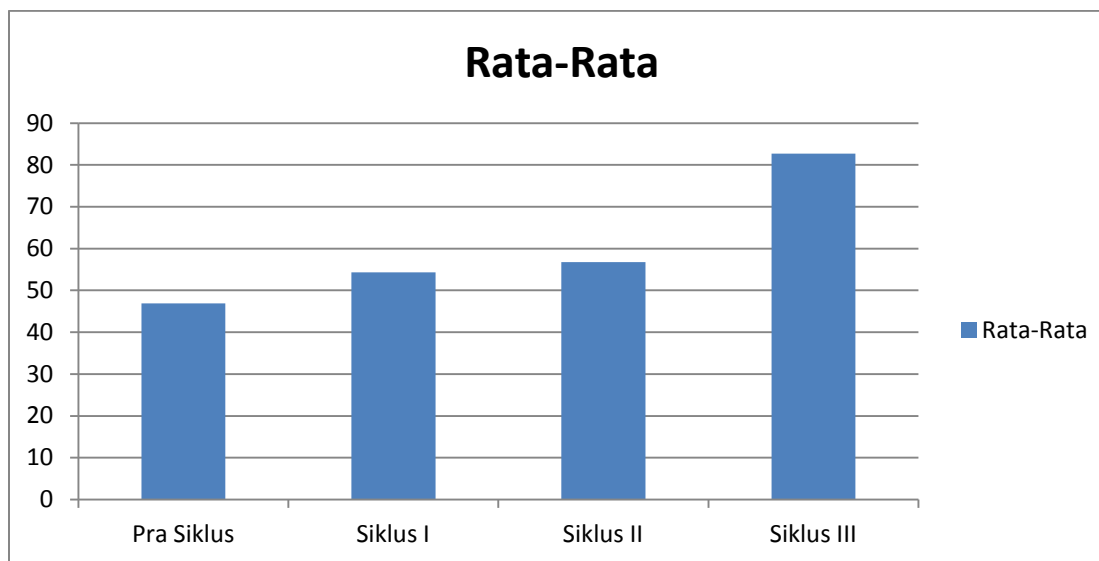
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari kondisi awal, siklus I, siklus II, dan siklus III dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui game kreatif pada kelompok A. Hasil penelitian dapat dilihat tabel:

Tabel 1 Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Game Kreatif Pada Anak Kelompok A  
Di TK RA Al-Muayyad, Windan, Sukoharjo Tahun Ajaran 2018/ 2019

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
46.9%	54.3%	56.8%	82.7%

Pada tabel di atas dapat di gambarkan dalam grafik, sebagai berikut :



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Game Kreatif Pada Anak Kelompok A Di TK RA Al-Muayyad, Windan, Sukoharjo Tahun Ajaran 2018/ 2019

Hasil dari penelitian untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dapat dilihat bahwa kondisi awal anak memiliki rata rata presentase 46.9%. Kemudian pada siklus I kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan namun tidak signifikan yaitu 54.3%. Selanjutnya untuk siklus II kemampuan motorik halus anak meningkat dengan presentase 56.8%, dan untuk siklus III dengan presentase 82.7%. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada setiap siklusnya.

### 3.1 Siklus I

Tindakan ini dilakukan untuk mengembangkan motorik halus anak yang belum sepenuhnya tercapai. Untuk game jepit warna warni peneliti menggunakan sistem kerjasama antar anak yang di bagi menjadi 2 team yaitu perempuan dan laki laki agar anak dapat melakukan kerjasama dan menunggu giliran dalam memainkan game tersebut serta dapat meningkatkan motorik halus nya dengan cara memegang dan menjepit jepit warna warni dengan baik dan benar. Dalam game jepit warna warni, tahap ini ada 5 anak yang dapat menjalankan dengan baik walaupun masih dengan sedikit bantuan dan 4 anak belum dapat menjalankan dengan baik.

Terdapat satu anak perempuan yang belum bisa melakukan intruksi yang diucapkan peneliti, anak tersebut belum bisa untuk menekan jepit warna warni dengan baik. Selesai menjepitkan



jepitan warna warni di sebuah tali rafia, anak anak menghitung jumlah jepit yang sudah di jepitkan di rafia. Dalam waktu 1.45 menit team laki laki mendapatkan 10 jepit sedangkan team perempuan mendapatkan 4 jepit.

Dalam tahap I untuk game tempel daun kering peneliti menggunakan daun kering yang kecil kecil dan masih menggunakan garis putus putus gambar rumah untuk melihat kerapian dan ketebalan anak dalam menebalkan gambar rumah. Tapi sebelum anak melakukan apa yang di intruksikan peneliti, peneliti melihat dan membenarkan anak dalam memegang pensil. Sebelum menempel tempel daun kering anak menebalkan garis putus putus. Setelah menebalkan garis putus putus anak menempel daun kering. Pada game ini dapat melihat kejelian dan kerapian anak dalam menempel daun di ruang yang kosong.

### **3.2 Siklus II**

Dalam game jepit warna warni, tahap ini ada 5 anak yang dapat menjalankan dengan baik tanpa bantuan dari peneliti maupun guru dan 3 anak yang dapat menjalankan dengan baik walaupun masih ada bantuan dari guru maupun peneliti dan 1 anak yang masih belum menjalankan dengan baik dan masih banyak bantuan oleh guru maupun peneliti.

Ada satu anak perempuan yang sudah mau melakukan game jepit warna warni walau masih di bantu oleh guru maupun penelit. Dalam tahap ini masih sama seperti tahap I yaitu setelah anak menjepitkan jepitan warna warni di sebuah tali rafia, anak anak menghitung jumlah jepit yang sudah di jepitkan di rafia. Dalam waktu 1.30 menit team laki laki mendapatkan 14 jepit sedangkan team perempuan mendapatkan 9 jepit. Team laki laki berhasil menambah 4 jepit dari tahap I dan team perempuan berhasil menambah 5 jepit dari tahap I.

Dalam tahap II untuk game tempel daun kering peneliti menggunakan daun kering yang kecil kecil dan masih menggunakan garis putus putus gambar rumah untuk melihat kerapian dan ketebalan anak dalam menebalkan gambar rumah. Ditahap ini peneliti juga menambahkan tulisan “Rumah” untuk mengenalkan huruf apasaja yang terdapat pada tulisan rumah. Untuk tulisan tersebut masih menggunakan garis putus putus. Sebelum dibagikan kertas dan pensilnya peneliti dan guru bekerjasama untuk menunjukan tulisan tersebut dan di eja satu persatu.

Tapi sebelum anak melakukan apa yang di intruksikan peneliti, peneliti melihat dan membenarkan anak dalam memegang pensil. Ditahap II masih ada beberapa anak yang memegang pensilnya kurang tepat dan belum terlalu kuat. Setelah peneliti dan guru membenarkan cara memegang pensil anak menebalkan garis putus putus terlebih dahulu sebelum

menempel daun kering. Setelah menebalkan garis putus putus anak menempel daun kering. Pada game ini dapat melihat kejelian dan kerapian anak dalam menempel daun di ruang yang kosong.

### **3.3 Siklus III**

Dalam game jepit warna warni, tahap ini ada 5 anak yang dapat menjalankan dengan baik dan melebihi target yang peneliti mau, 3 anak yang dapat menjalankan dengan baik tanpa bantuan guru maupun peneliti dan 1 anak yang masih belum mampu menjalankan dengan baik serta masih dibantu oleh peneliti maupun guru walaupun sudah meningkat dari pada tahap sebelumnya.

Ada satu anak perempuan yang sudah mau melakukan game jepit warna warni walau masih di bantu oleh guru maupun penelit. Dalam tahap ini masih sama seperti tahap I dan II yaitu setelah anak menjepitkan jepitan warna warni di sebuah tali rafia, anak anak menghitung jumlah jepit yang sudah di jepitkan di rafia. Dalam waktu 1.15 menit team laki laki mendapatkan 19 jepit sedangkan team perempuan mendapatkan 15 jepit. Team laki laki berhasil menambah 5 jepit dari tahap li dan team perempuan berhasil menambah 6 jepit dari tahap II.

Dalam tahap III untuk game tempel daun kering peneliti menggunakan daun kering yang kecil kecil dan menuliskan nama anak anak di kertas dengan garis putus putus untuk melihat kerapian dan ketebalan anak dalam menebalkan nama, namun peneliti tidak membuat garis putus putus gambar rumah akan tetapi peneliti dan guru bekerjasama untuk sama sama membuat gambar rumah bersama anak anak. Dalam tahap ini peneliti menuliskan nama anak dalam kertas namun degan garis putus putus. Nama yang ditulis dengan garis ptus putus untuk mengenalkan anak tulisan nama mereka sebelum mereka memasuki kelompok yang lebih tinggi. Sebelum kertasnya di bagikan peneliti dan guru bekerjasama untuk menunjukan tulisan atau nama nama yang terdapat pada kertas dan di eja satu persatu.

Tapi sebelum anak melakukan apa yang di intruksikan peneliti, peneliti melihat dan membenarkan anak dalam memegang pensil. Ditahap III masih ada satu anak yang memerlukan bantuan karena memegang pensilnya kurang tepat dan belum terlalu kuat. Setelah peneliti dan guru membenarkan cara memegang pensil anak menebalkan garis putus putus terlebih dahulu. Setelah anak menebalkan nama peneliti mengajak anak untuk menggambar rumah secara bersama sama dengan di bantu guru membenarkan saat anak salah dalam menggambar.

Sebagian anak dapat menggambar gambar rumah sesuai dengan intruksi dan ukuran yang di gambar peneliti. Adajuga anak yang menggambar rumah yang besar dan rumah yang sangat

kecil. Dalam tahap III anak di bebaskan menghias rumahnya, rumah bisa dikasih jendela maupun tidak. Setelah menebalkan garis putus putus dan menggambar rumah anak menempel daun kering. Pada game ini dapat melihat kejelian dan kerapian anak dalam menempel daun di ruang yang kosong.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan melalui 3 tindakan. Pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak melalui game kreatif dapat meningkat. Secara khusus penelitian ini dapat disimpulkan Hasil penelitian ini dalam upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Game Kreatif Pada Anak Kelompok A di TK RA AL-Muayyad, Windan, Sukoharjo Tahun Ajaran 2018/ 2019. Dengan game kreatif kemampuan motorik halus anak dapat meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis yang didapatkan nilai rata rata tindakan I adalah 1.611, tindakan II adalah 2.61, dan tindakan III adalah 2.98. Serta rata rata presentase anak untuk 3 tindakan. Tindakan I adalah 54.3%, tindakan II adalah 56.8% dan tindakan III adalah 82.7%. Dengan rata rata presentase hasil akhir dapat disimpulkan bahwa melalui game kreatif kemampuan motorik halus anak dapat berkembang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqib, Zainal., Jaiyaroh, Siti., Dinanti, Eko., & Khotimah, Khusnul. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.
- Aquarisnawati, Puri., Mustami'ah, Dewi., & Riskasari, Winda. 2011. *Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt*. Cendekia Review 152
- Asmawulan, Tri, S.Psi. M.Pd. 2016. *Bahan Ajar Perkembangan Seni dan Motorik*. Surakarta : PG PAUD FKIP UMS .
- Istiqomah, A. 2015. *Upaya Meningkatkan Perhatian Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok A Tk Aba Jogoyudan Yogyakarta*. Yogyakarta : FKIP UNY. ( Tidak Diterbitkan )

Jannah, M. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Diakses pada 14 November 2018, dari <http://digilib.uinsby.ac.id/555/6/Bab%203.pdf>.

Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 dan No 147 Tahun 2014.

Raharjo, Budi. 2015. *Seabrek Game Kreatif Pegangan Ayah – Bunda*. Yogyakarta : DIVA Press.

Rahayu, Dwi Puji. 2012. *Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak TK A Gonilan, Kartasura, Sukoharjo Tahun Pelajaran 2011/2012*. Surakarta : FKIP UMS. ( Tidak Diterbitkan ).

Wardani, Igak dan Wihardit , Kuswaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Wini Sanjaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group